DERBY

ダービースタリオン96

取り扱い説明書

ASCII

衛星放送対応

このたびは、『ダービースタリオン96』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
ご使用前にこの取り扱い説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。また、この取り扱い説明書は再発行いたしませんので、たいせつに保管してください。

警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

DERBY STALLION 96

1．これがダービースタリオンだ！

(1)中央競馬シミュレーション

この『ダービースタリオン96』は，中央競馬のシミュレーションゲームです．といってもレースだけのシミュレーションではありません．あなたは中央競馬会の馬主（オーナー）兼生産者（ブリーダー）として，競走馬を生産し，レースに出走させます．そして，新馬戦，条件戦，オープン戦などのレースをこなし，最終的にはダービーや有馬記念などの大レースに出走させます．

(2)目標はすべてのＧＩタイトル

プレーヤーには，小さな牧場，1500万円の資金，1頭の繁殖牝馬が与えられます．これらを元手に，競走馬を生産または購入し，レースに出走させます．そして，レースで獲得した賞金や，購入した馬券による収入などをもとに生産を続け，GIタイトルを全て獲得することを最終的な目標とします．途中で資金が底をつけば，ゲームオーバーとなります．

(3) 3つのステージ

ダービースタリオンには，次の3つのステージがあります．

●牧場

競走馬の生産や育成をするところです．怪我や疲労のために走れなくなった競走馬を放牧するところでもあります．競走馬の売り買いをする市場もあります．

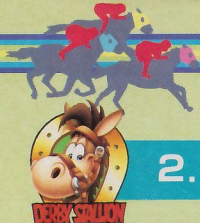
●厩舎

レースに出走する競走馬を預かるところです．主に競走馬の調教を行います．レースへの出走登録や騎手への騎乗依頼もここで行います．厩舎は美浦（関東）と栗東（関西）にあり，競走馬は必ずこのどちらかに所属します．また，遠征先の競馬場にも滞在用の馬房があります．

●競馬場

レースを行ったり，レースに賭けたりするところです．自分の持ち馬の出るレースについては，騎手に乗り方の指示を与えることができます．競馬場は日本各地にあり，毎週１回，２ヶ所以上の競馬場でレースが行われています．競走馬は，所属厩舎に関係なく，どの競馬場のレースにも出走できます．

(4)ブリーダーズカップの開催（対戦モード）

ダービースタリオンには，１人で遊ぶ通常のゲームモードの他，対戦モードも用意されています。
この対戦モードはブリーダーズカップと呼ばれ，友人同士，自分の生産した馬を持ち寄って競走させることができます．ブリーダーズカップには，ゲーム中に登場するすべてのレースコースを使用できます．

2. キー操作

ゲーム画面に表示されるマークをカーソルと呼びます．ゲームはこのカーソルを操作しながら進めていきます．

●Rボタンおよび L ボタン：
カーソル移動を補助します．

●Xボタン：
メインメニューを表示します．

●Yボタン：
厩舎でデータ画面を表示します．

●十字ボタン：
カーソルを動かします．

●Bボタン：
決定を取り消したり，前の画面に戻ります．

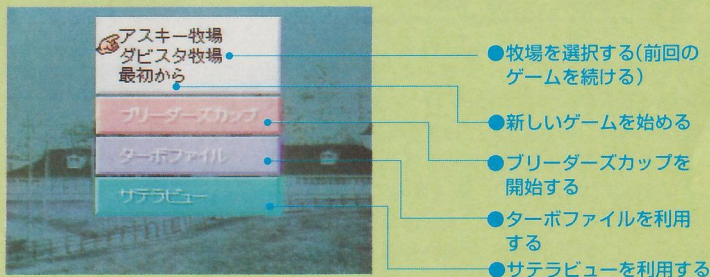
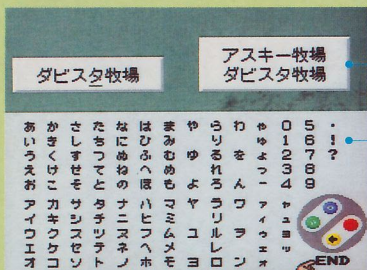
●SELECT：
馬の入れ換えに使用します．

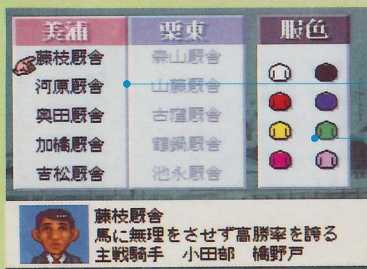
●Aボタン：
項目を選択したり，ゲームを先へ進めます．

3. ゲームの進め方

ゲーム開始の時点で，プレーヤーには小さな牧場，１頭の繁殖牝馬（肌馬），1500万円の資金が与えられます．この資金を元手に，まずは牧場で肌馬に種付けをして仔馬を産ませたり，２歳馬を購入したりして，レースに出走できるように育成します．
種付け料や馬の購入費の他にも，維持費として毎月一定の金額が支払われます．資金がなくなったらゲームオーバーです．資金の足りないうちは，肌馬を売却して仕上がりの早い血統の２歳馬を購入し，早めに出走させて賞金を稼ぐのもよいでしょう．
３歳を過ぎたら，レースに出走させるために厩舎に入厩させ，調教や出馬登録を行います．出馬登録をしたら，いよいよ競馬場に行ってレースの開始です．
なお，競馬場では，自分の馬が出走しなくても毎週レースが行われるので，馬券を購入してレースのみを楽しむこともできます．

●ゲームの開始

電源を入れると，オープニングのアニメーションに続いて，起動画面が表示されます．起動画面では，牧場の選択，新規ゲームの開始，ブリーダーズカップの開催などを選択できます．
初めてゲームをするときは，［最初から］を選択してください．牧場名を入力するための画面が表示されます．

牧場名は4字以内で指定してください．濁点及び半濁点はXボタンとYボタンで入力できます．名前の指定が終わったら［END］を選択してください．カーソルが画面の右上の既存の牧場名のところへ移動するので，置き換える牧場を選択してください．ダービースタリオンでは，つねに2つの牧場データを保存できます．

次回からは，起動画面にあなたが指定した牧場名が表示されます．ゲームを続行する場合は，［最初から］ではなく，あなたの牧場名を選択してください．

牧場名の指定が終わると，厩舎および勝負服の選択画面が表示されます．あなたは美浦と栗東に1つずつ自分のメインの厩舎を指定できます．この厩舎に預けている馬に対しては，あなた自身が調教およびレースにおける戦法を指示できます．ここで選択しなかった厩舎に馬を預託することは可能ですが，細かい指示を出すことはできません．つまり，馬の管理のほとんどを調教師に任せることになります．メイン厩舎が選択できたら，次に勝負服の色を選びます．レース中，自分の馬と他の馬とは，騎手が着ている勝負服によって区別できます．

以上の選択がすべて終了すると，牧場ステージへ移動します．また，起動画面で既存の牧場名を選択した場合は，この牧場ステージの画面からゲームは再開されます．
ゲームの進行および3つのステージの切り替えはメインメニューによって行います．メインメニューを表示するには，Xボタンを押してください．

メインメニューとともに，現在の日付の表示されたカレンダーと所持金が表示されます．
メニューの各項目を選択するには，各項目にカーソルを合わせてAボタンを押してください．メインメニューは，牧場ステージの他，厩舎ステージでも表示されます．

●ゲームの終了

ゲームを終了するには，メインメニューの［終了］を選択してください．画面に終了の案内が表示されたなら，指示に従って電源を切ります．

●ゲームの流れ

実際にゲームを進めてゆくにはどうしたらよいかを図で簡単に示します.

牧場

- 放牧
  - 種付け（4月）→ 受胎の確認（5月）→ 出産．名前を付ける（翌4月）→ 入厩（翌々年4，5月）
  - 2歳馬の購入（4～9月）→ 名前を付ける → 入厩（翌4，5月）
- ↓ 入厩

↓

厩舎

- 調教
  - ➡（調子の悪い馬は）放牧
- 出馬登録．騎手依頼

↓

競馬場

- 出馬表 ➡ 騎乗方法
- オッズ
- 馬券購入
- レース
- 表彰
- 決算（賞金／払い戻し）

●カレンダーの進め方

カレンダーを進めるには，メインメニューの［翌週］を選択してください．カレンダーは１週分進みます．
また，月が変わる時点では，月初めの画面が表示されます．この画面が表示されているときに，十字ボタンの下または左を押すことで，カレンダーを１カ月分進めることができます．

4. 各ステージの紹介

ダービースタリオンには，牧場，厩舎，競馬場の3つの基本ステージがあります．各ステージへの移動には，メインメニューを使用します．メインメニューは，牧場ステージまたは厩舎ステージで表示されます．

牧場ステージおよび厩舎ステージでメインメニューを表示するには，Xボタン（またはBボタン）を押してください．

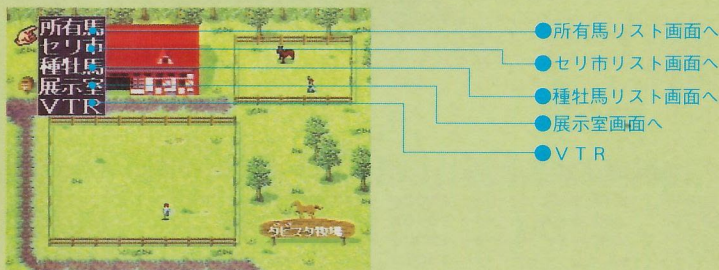
●4.1 牧場(生産，育成，セリ)

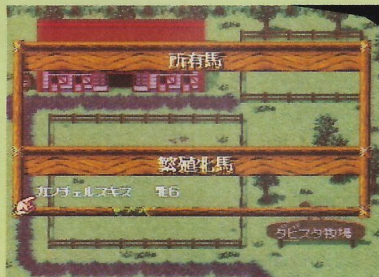
●1歳馬及び2歳馬，繁殖牝馬の登録コードを入力する．

ポストに登録コードを入力すると2歳馬や繁殖牝馬がセリ市に登場し，リストの一番上に表示されます．

ここで馬の生産，購入／売却，デビューまでの育成を行います．また，休養が必要な馬はここに放牧されます．

ここにいる馬には，飼育料として１ヵ月１頭に付き10万円がかかります．なお，牧場では最初，２頭までの繁殖牝馬と，６頭までの競走馬を同時に預かることができます．
牧場ステージのサブメニューは，次の操作によって表示できます．

①馬房（馬の宿舎）にカーソルを合わせてＡボタンを押す．

★4.1.1　種付けから出産まで

競走馬を生産するには手持ちの繁殖牝馬に種付けを行います．ゲーム開始時には，１頭の繁殖牝馬が与えられ，牧場の右上の柵の中にいます．ただし，種付けは，４月にしかできません．
種付けを行うには，まずは繁殖牝馬についての詳しいデータ（購入金額や３代前までの主な血統）画面を表示します．

①牧場サブメニューの［所有馬］を選択する．

②種付けを行う繁殖牝馬を選択する.

Aボタン→［種付］
　　　　　［売却］

【ショートカット：牧場画面で繁殖牝馬にカーソルを合わせてAボタンを押す】

Fee 50音 系統 Stallion List

900~	サンデーサイレンス	2500万
420~	ノーザンテースト	1800万
320~	リアルシャダイ	1600万
270~	トニービン	1500万
250~	ブライアンズタイム	BookFull
210~	シンボリルドルフ	1000万
200~	マルゼンスキー	1000万
180~	ヘクタープロテクター	BookFull
150~	ミルジョージ	900万
120~		
80~		
0~		

③サブメニューを表示し，［種付］を選択する.

種牡馬リストは全部で11ページあり，画面の左端のタブを選択することによって，ページをめくっていくことができます.

種牡馬リストでは，各種牡馬名を種付価格順，50音順，系統別に表示できます.種牡馬リストの操作方法については詳しくは，「4.1.2種牡馬リスト」を参照してください.

④種付けを行う種牡馬を選択する.

種牡馬の血統表では，クロスの生じる種牡馬名が赤色で表示されます.クロスは五代前までチェックされますが，画面には四代クロスまでが表示されます.

各種牡馬のデータ画面でも，＋字ボタンの上下を押すことによって，種牡馬1頭ずつのデータ画面をめくってゆくことができます.

ただし，すべての種牡馬で種付けできるとは限らず，種付けの受け付けを締め切られている馬もいます．その場合は，値段の表示されている位置に「Book Full」と表示されます．値段の高い馬ほどBook Fullになりやすく，また，週が進むにつれてBook Fullの馬は増えていきます．

⑤［決定］を選択する（キャンセルする場合はＢボタンを押す）

種牡馬の選択は，種牡馬の血統と繁殖牝馬の血統をよく見比べてから行ってください．（詳しくは，「4.1.2　種牡馬のデータ画面」参照）
繁殖牝馬は，種付けがうまくいくと１年に１頭のペースで子供を生みますが，受胎しない場合もあります．受胎率は最初は80％程度ですが，牝馬が仔馬を産むたびに下がっていきます．
受胎を確認するには，５月以降，もう一度牝馬のデータ画面を表示してください．牧場長が受胎したかどうかを知らせてくれます．不受胎だった場合でも，次の４月まで種付けはできませんので，繁殖牝馬はそのときまでお休みということになります．
種付けした翌年の４月に仔馬が生まれます．仔馬が生まれたら，馬名の登録画面で名前を入力します．

⑥１文字ずつ選択して，名前を入力する．

入力ミスはＢボタンで削除できます．濁点及び半濁点はＹボタンとＸボタンによって入力できます．

⑦［ＥＮＤ］を選択する．

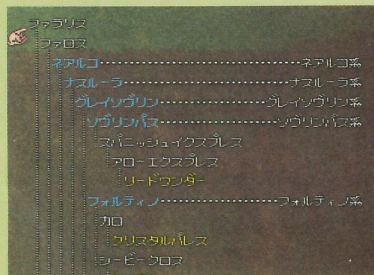
馬名はカタカナで９文字以内で付けてください。すでに登録されている名前やいいかげんな名前（“ア”１文字など）は付けられません。

＊一度付けた名前でも、その馬が出走する以前ならば変更することが可能です。馬名を変更するには、牧場にいる競走馬のデータ画面を表示してから、ＳＥＬＥＣＴボタンを押してください。名前を変更するための、文字入力用のパレットが表示されます。

＊牝馬の特徴

●牡馬に比べて牝馬のほうが平均して20Kgほど小柄.
●牝馬のほうが平均して早熟傾向.
●牝馬のほうが平均してスタミナや勝負根性に欠ける.
●牝馬のほうが調子の変動が激しい.
●牝馬のほうが売り買いの値段が安い.

★4.1.2　種牡馬リスト

種牡馬の詳しいデータ画面は，牧場サブメニューの［種牡馬］，または繁殖牝馬のデータ画面の［種付］を選択することによって表示できます.
種牡馬リストでは，馬名を種付け価格順，五十音順，系統別に表示できます.表示方法を切り替えるには，画面上部の［fee］,［50音］,［系統］を選択してください．種付け価格順または50音順に表示された種牡馬リストでは，左端のタブを選択することで，ページをめくることができます．また，種牡馬の系統図では，✚字ボタンの上下を押すことによって，カーソルの移動および系統図のスクロールを行えます.

また，種付けのために，繁殖牝馬のデータ画面から種牡馬リストを表示する場合，クロスの生まれる種牡馬名は赤色で表示されます.

★4.1.3　種牡馬のデータ画面

種牡馬の詳しいデータ画面を表示するには，種牡馬リストから種牡馬名を選びます．種牡馬の詳しいデータ画面には，名前と種付け料，３代前までの血統（ただし父方のみ），産駒に現れる特徴が表示されます.

また，種牡馬は国内で生まれた馬と，外国から輸入された馬とに分けられ，国内で生まれた種牡馬のデータ画面には“内国産”と表示されています．レースの中には，内国産の種牡馬を父に持つ馬（マル父）だけの限定戦もあります．

サンデーサイレンス　ヘイルトゥリーズン系
父 ヘイロー
父 ヘイルトゥリーズン
父 ターントゥ
母父 コスミックボム
母父 アンダースタンディング
父 プロミスドランド
母母父 モンパルナス
青鹿
Fee 2500万円
距離 1600~2200m　ダート ○
成長 持続　気性 B　底力 A
健康 A　実績 A　安定 A

●距離・・・・・距離適性（得意な距離）を示します．

●ダート・・・・・ダート（砂馬場）が得意かどうかを◎（得意），○（普通），△（やや不得意）で示します．

●成長・・・・・成長のタイプを早（早熟型），普（普通），晩（晩成型），持（持続型）で示します．早熟型の馬は早くデビューできます．持続型の馬はデビューも早く，古馬になっても成長が望めます．

●気性・・・・・気性が素直かどうかをA（よい），B（普通），C（悪い）で示します．気性の悪い馬は騎手の指示通り走らない場合があります．

●底力・・・・・勝負根性のあるなしをA（ある），B（普通），C（ない）で示します．

●健康・・・・・脚元の丈夫さをA（丈夫），B（普通），C（弱い）で示します．

●実績・・・・・これまでにの産駒実績をA（GⅠ級），B（GⅡ級），C（GⅢ級）で示します．種牡馬になったばかりで産駒実績がない馬の場合は，その馬の競走実績および血統によって評価しています．

●安定・・・・・産駒の能力のバラつきの程度を示します．母系の特徴（能力）をそのまま伝える度合いをA（高い），B（普通），C（低い）で示します．「安定性が低い」イコール「意外性が高い」ということなので，実績は低くても意外性の高い種牡馬は，大物の産駒を作る場合もあります．

※インブリードの効果

同じ種牡馬の血が一定量入るような配合を「インブリード」といいます（「クロス」が生じるなどともいいます）．インブリードは，その種牡馬の特徴を際立たせる効果を持っているので，種牡馬によって効果はさまざまです．基本的には産駒が強くなる効果が得られますが，必ずしもよい効果ばかりではありません．具体的には，以下にあげる8つの効果のうち，各馬の特徴にしたがって1つまたは2つまでの要素が強化されます．

なお，クロスの生じない配合である「アウトブリード」では，一般に健康な仔馬が産まれるので，とくにインブリードにこだわる必要はありません．

インブリードの効果			
❶スピードUP	❸底力UP	❺ダート適性UP	❼晩成化
❷スタミナUP	❹底力DOWN	❻早熟化	❽気性難

たとえば，種牡馬の父の父と，繁殖牝馬の父の父が共にナスルーラだったとすると，産まれてくる仔馬は，「ナスルーラの３×３」というインブリードを持つことになり，ナスルーラの特徴である❶と❽の要素が強化されます．
ただし，同じ種牡馬の血量は50％以上にならないように注意してください．たとえば種牡馬の父と繁殖牝馬の父が同じ場合（血量50％）は，血が濃くなりすぎるので，不受胎になったり，極端に弱い仔馬ができてしまいます．

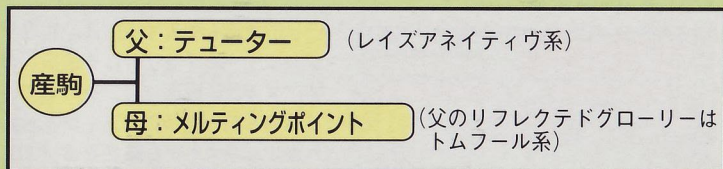
＊ニックスの効果と近親交配の弊害

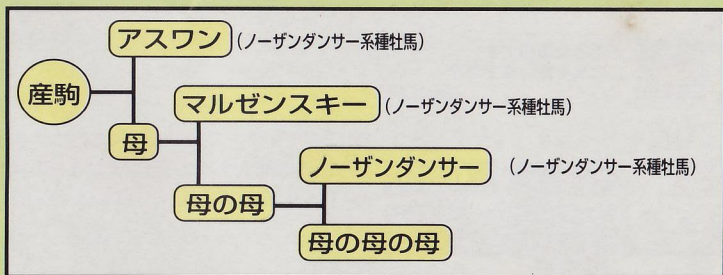
種牡馬と繁殖牝馬の配合には，「ニックス」と呼ばれる，系統同士の相性の良さも影響します．たとえクロスの生じない配合であっても，このニックスの効果によって強い競走馬を生産することも可能です．系統とは，父系の基幹種牡馬を同じくする一族のことで，ダービースタリオンでは，サラブレッドの系統を50系統にまとめています．種牡馬がどの系統に属しているかは，種牡馬リストを系統別に表示することによって確認できます．

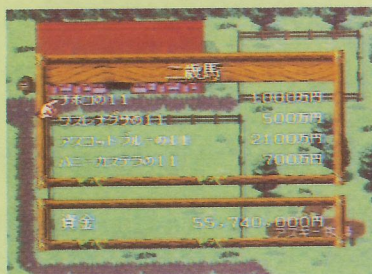
ニックスといわれる組み合わせの中から，代表的なものを以下に示します．

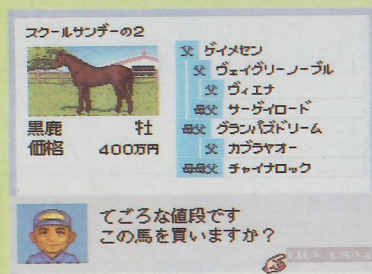
ノーザンダンサー系	×	ゼダーン系
ノーザンダンサー系	×	ファイントップ系
レイズアネイティヴ系	×	トムフール系
リボー系	×	ボールドルーラー系
ボールドルーラー系	×	プリンスキロ系
レッドゴッド系	×	ブレニム系
レッドゴッド系	×	エタン系
ネヴァーベンド系	×	ハビタット系

この他にも，相性の良い組み合わせはあるので，いろいろ試してください．なお，父と母の系統が反対でも同じ効果があります．

例：ニックス（レイズアネイティヴ系×トムフール系）が
　　生じる配合

一方，特定の種牡馬の血量が50%以上にならなくても，“同じ系統”の馬同士を交配し続けると，極端に能力の劣った馬の産まれる可能性が高くなります．
具体的には，ノーザンダンサー系の父を持つ牝馬にノーザンダンサー系の種牡馬を交配して産まれた牝馬に，もう一度ノーザンダンサー系の種牡馬を交配すると，産駒の父，母の父，母の母の父がすべてノーザンダンサー系ということになります．このように極端な同族交配を行うと，産駒に悪い影響がおよぶこともあるので注意してください．

例：同族交配の弊害が生じるケース

★4.1.4　セリ市（2歳馬と繁殖牝馬の購入）

牧場ステージではいつでもセリ市が行われています．セリ市では，4月～9月までは2歳馬が，10月～3月までは繁殖牝馬が4頭ずつ売りに出されています．繁殖牝馬の中には，すでに種付けが終わり，受胎している馬もいます．売られている馬は毎週1頭ずつ代わります．

セリ市で馬を購入するには，牧場サブメニューの［セリ市］を選択します．すると，画面には，売られている馬の名前と売値のリストが表示されます．リストから馬名を選択すると，牧場長が簡単なアドバイスを与えてくれます．

①牧場のメニューで［セリ市］を選択する．

②リストから購入したい馬を選択する．

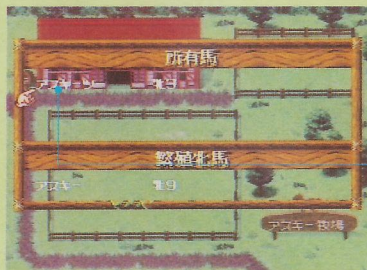
Aボタン→　［はい］
　　　　　　［いいえ］

③馬を購入するならサブメニューの［はい］を選択する．

馬の購入を希望しても，必ず馬を手に入れられるとは限りません．他の購入希望者がいる場合は，セリが行われます．セリはセリ市リストに表示された金額から始まります．セリ相手が提示する金額よりも高い金額を出す意志があれば，Ａボタンを押します．こちらの提示額は，つねに，相手の提示額に１０万円を上乗せした金額となります．
他の購入者から声がかからなければ，最終的に表示された金額で馬を購入できます．

★4.1.5　成長から入厩まで

牧場で産まれた馬やセリ市で購入した馬は，牧場の中央の囲いの中にいます． 牧場にいる競走馬のデータ画面では，馬のデータが表示されるとともに，牧場長がその馬についての簡単なコメントを与えてくれます．競走馬の詳しいデータ画面を表示する方法は，繁殖牝馬の場合とまったく同じです．所有馬リストから目的の馬名を選択するか，牧場で直接その馬を選択します．

仔馬が成長し３歳になったら，厩舎に預けてデビューを待ちます．厩舎で調教を行わないとレースには出走できないので，目指すレースより早めに入厩させましょう．入厩の時期についても一応牧場長がアドバイスしてくれますが，３歳になればいつでも入厩できます．

●競走馬はこの部分に表示されます

①牧場サブメニューの［所有馬］を選択する．

②入厩する競走馬を選択する.

Ａボタン→ ［入厩］
［引退］
［売却］

【ショートカット：牧場画面で競走馬にカーソルを合わせＡボタンを押す】

③サブメニューを表示し，［入厩］を選択する.

美浦と栗東の厩舎名が表示されます．最初に選択したメイン厩舎には，他の４つの厩舎よりも多くの馬を預けることができます．厩舎名にカーソルを合わせると，画面の下部にそれぞれの厩舎の特徴が表示されます．

④厩舎の選択について.

競走馬のデータ画面のサブメニューの［入厩］と［引退］は，馬が３歳になるまで選択できなくなっています．反対に，［売却］は馬が３歳になると選択できなくなります．
また，入厩前の３歳馬についての牧場長の意見は大変参考になるので，聞き逃さないようにしてください．

★4.1.6　馬の売却

牧場にいる馬を売却することも可能です．ただし，繁殖牝馬はいつでも売却できますが，生産した仔馬は３歳になると売却できなくなるので注意してください．
馬を売却するには，各馬のデータ画面のサブメニューで「売却」を選択してください．牧場長がその馬に付けられた売り値を知らせてくれるので，その値段で売却してよければ「はい」を，売却を中止する場合は「いいえ」を選択します．

★4.1.7　展示室

展示室には，持ち馬が獲得したGＩのレイおよびGⅡ，GⅢのカップが表示されます．また，GＩを３勝以上（ただし３歳GＩは除く）した馬は殿堂入りし，メモリアルホースとして名前が残ります．殿堂入りした馬を表示するには，持ち馬が獲得したGＩのレイを表示されている画面で，Ａボタンを押します．各メモリアルホースの画面も，Ａボタンで切り替わります．

★4.1.8　馬の並べ替え

所有馬リストの馬名を並べ替えることが可能です.

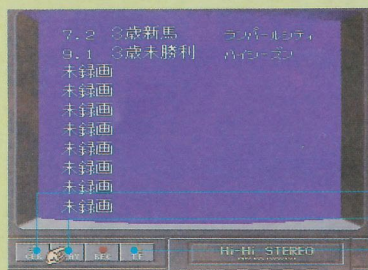
①表示位置を変更する馬の名前にカーソルを合わせてSELECTボタンを押す.

②移動先にカーソルを会わせてSELECTボタンを押す.

移動先に他の馬が表示されている場合，２頭の位置は入れ替わります．ただし，競走馬と繁殖牝馬とを入れ換えることはできません.

★4.1.9　レースＶＴＲの再生

レースの様子をＶＴＲに録画し，再生することができます.
レースの録画は，競馬場のステージで行い，レースの再生はこの牧場ステージで行います．１本のテープにつき２０レース分の録画が可能です．また，１本のテープをそっくりターボファイルに保存することもできます.

●〈消去〉ボタン
●〈再生〉ボタン
●〈ターボファイル〉ボタン

①牧場のサブメニューから［ＶＴＲ］を選択する.

②<再生>ボタンを選択してから，再生したいレース名を選択する.

なおレース内容は＜消去＞ボタンで削除できます．また，牧場ステージでは＜録画＞ボタンは選択できません.

さらに，ターボファイルに保存されているカセットに録画されているレースを再生することも可能です.

①<ターボファイル>ボタンをクリックする.

画面には，テープの保存されているファイル名が表示されます.

②ファイルを選択する.

画面には，選択したテープに録画されているレース名が表示されます．

③レース名を選択する．

ターボファイルに保存されているレースは，選択された時点で，ターボファイルから直接再生されます．そのため，現在ＶＴＲにセットされているテープの内容には影響を与えません．
ビデオテープの内容（20レース分）をそっくりターボファイルからカセットへロードする方法（または，ターボファイルへのセーブ方法）については，【5. ターボファイル】を参照してください．

＊以上の操作には，別売りのターボファイルツインまたはターボファイルIIが必要です．

●4.2　厩舎

ここで競走馬がレースに出るための調教や出馬登録を行います．
厩舎は美浦（関東）と栗東（関西）のトレーニングセンターにそれぞれ５つずつあり，競走馬はかならずどれかの厩舎に所属します．いったん入厩した後は，厩舎の移転はできませんが，どの競馬場で行われるレースにも出走できます．厩舎から離れた競馬場で行われるレースに出走させる方法は２つあります．１つは当日輸送．もう１つは滞在です．ただし，函館や札幌など，当日輸送の不可能な競馬場もあり，その場合は必ず滞在競馬となります．
ゲームの開始時に選んだメイン厩舎（美浦と栗東でそれぞれ１つずつ）には，各６頭ずつ競走馬を預けることができます．また，その他の厩舎にも競走馬を各２頭ずつ預けることができます．メイン厩舎の馬に対しては，あなた自身が調教方法の指示やレースの選択をできますが，その他の厩舎に預けた馬は騎乗方法の指示以外は調教師にお任せとなります．
なお，厩舎に入っている期間は，預託料として１ヶ月１頭につき40万円がかかります．

厩舎ステージは，美浦の馬房，栗東の馬房，その他の競馬場の馬房の3つの画面から構成されます．これら3つの画面は，メインメニューの［厩舎］の選択によって順番に切り替わります．
厩舎ステージのサブメニューは，次の操作によって表示できます．

①メイン厩舎の建物にカーソルを合わせてAボタンを押す．

●入厩馬リスト画面へ
●番組表画面へ
●レコードタイム画面へ

【ショートカット：LまたはRボタンで厩舎ステージの3つの画面を切り替える】

★4.2.1　入厩馬のデータ画面

厩舎にいる競走馬のデータ画面では，その馬のレース成績や獲得賞金などのデータが表示されるとともに，馬の状態（体重，食欲，脚元など）について調教師の意見を聞くことができます．
入厩馬のデータ画面を表示するには，厩舎のサブメニューから［入厩馬］を選択します．
【ショートカット：Yボタンを押す】

①厩舎サブメニューの［入厩馬］を選択する．

●出走登録を行ったどうか
●調教を行ったかどうか

タウンツー　牡3　父：スイフトスワロー
468kg　母：マイナーペナルティ
-4　〈ビンゴガルー〉
鹿毛　成績　1戦　0勝
美浦　藤枝厩舎　右芝　0 0 0 0
クラス：新馬　右ダ　0 0 0 0
本賞金　0万円　左芝　0 1 0 0
総賞金　240万円　左ダ　0 0 0 0

調子は特に良くもないし
悪くもありません

●調教に関するコメント

②入厩馬リストの中から入厩馬を選択する.

【ショートカット：厩舎画面で馬房の中の馬にカーソルを合わせAボタンを押す】

十字ボタンの下を押して，コメントを消去すると，その下から競走馬の競走記録が表示されます.

●成績・・・・・それまでに出走したレースでの戦績をコース別（右回り／左回り，芝／ダート）に示したものです．左から順に，１着，２着，３着，４着以下（着外）の回数を表しています.

●クラス・・・・・その馬が出走できるレース条件を示したものです．レース条件について詳しくは「クラスによる分類」（37ページ）を参照してください.

●本賞金・・・・・クラス分けの基準となる賞金額で，１着になったときのみ加算されます（ただし，重賞は２着のときも加算）.

●総賞金・・・・・その馬が獲得した賞金（１～５着賞金）の合計.

●馬体重・・・・・現在の体重と，前走時との体重差が表示されます．馬はベストの体重より太るとスピードが出なくなり，やせるとスタミナが足りなくなってしまいます．調教などによって各馬ごとのベスト体重を維持するように心がけてください.

●競走記録・・・・・その馬の全競走記録．データは左端から，日付，レース名，出走頭数，着順，馬場状態，騎手，距離，馬体重の順になっています．表示しきれない分のリストは十字ボタンの上または下によってスクロールできます.

入厩馬のデータ画面のサブメニューからは，［調教］，［出馬］，［放牧］，［引退］，［ＢＣ登録］が選択できます.

★4.2.2　調教

調教は，レースに向けて馬のコンディションを最高の状態にもってゆくために行う実戦的な練習です．
調教の目的は次の２つです．

・馬体重を調整する．
・能力を高める．

とくにレースに出走する週には，調教は必ず行ってください（調教ができないような状態では，苦戦はまぬがれません）．
調教を行うには，入厩馬のデータ画面のサブメニューで［調教］を選択します．

①入厩馬のデータ画面のサブメニューを表示し，［調教］を選択する．

Aボタン→ ［調教］
［出馬］
［放牧］
［引退］
［ＢＣ］

②調教メニューで，調教方法を指定する．

③調教メニューの［ダート］，［芝］，［ウッドチップ］，［坂路］，［プール］の中からコースを選択する．

●ダート・・・・・通常の調教．脚部への負担は芝よりも少なく，「強め」以上で追うとスタミナが増す．
●芝・・・・・より実戦的な調教．脚部への負担はダートよりも大きいが，「強め」以上で追うとスピードは増す．
●ウッドチップ…脚部への負担はダートよりも少なく，調教中の故障の可能性はもっとも低いが，疲労が抜けにくい．
●坂路・・・・・脚に負担をかけずにスピードが増す．ただし，レース中の故障の可能性は高くなる．調教師のコメントもつかないので，調子を判断しにくい．
●プール・・・・・主に馬体重の調整が目的．脚に負担をかけずに，スタミナが多少増す．

④［ダート］か［芝］を選択した場合は，［単走］，［併せ馬］のどちらかの方法を選択する．

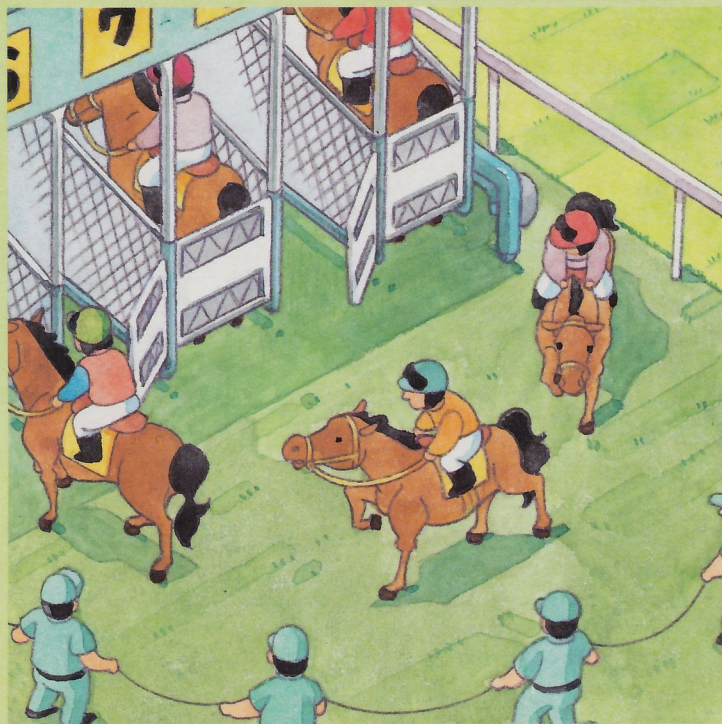
●単走・・・・・通常の調教．「馬なり」と組み合せると，レース前の単なる調整となる．
●併せ馬・・・・・より実戦的な調教．勝負根性を養い，馬の調子を変える効果がある．

⑤［ダート］か［芝］か［ウッドチップ］を選択した場合は，［馬なり］，［強め］，［一杯］の中から調教の強さを選択する．

●馬なり・・・・・仕上りがかなり進んでいて強く追う必要がない場合．または脚部不安で強く追えない場合．体重が減っている場合．
●強め・・・・・通常の調教．
●一杯・・・・・馬体を絞り込みたい場合（体重を減らす）．強く追うことで，馬に走る気を起こさせる（気性が安定する）．

調教のコースや強さなどは，馬の体重や体調なども考慮して，最適な調教方法を組み合せて選びます．
とくに，馬体重はスピード（体重が増えすぎるとダウン）とスタミナ（体重が減りすぎるとダウン）のバロメータになるので，調教でしっかりコントロールしてください．基本的に，「強め」で2 Kg，「一杯」で4 Kg，「併せ馬」ならさらに2 Kg体重は減ります．また，「坂路」や「プール」では2～4 Kg減ります．「単走」かつ「馬なり」の場合，体重は変化しません．
調教中の故障の可能性は，ウッドチップ→ダート→芝の順で高くなります．また，馬なり→強め→一杯の順で高くなります．
なお，調教は通常1週間に1回ですが，最高2回まで行うことができます．1回目には「水曜日」，2回目には「木曜日」と表示されるので参考にしてください．
調教を行っても馬体が太めの場合は，週を進めてから再度調教してください．とくに入厩したばかりの馬には，かなり時間をかけて調教を繰り返す必要があります．

＊滞在先での調教

ローカル競馬場に滞在する場合，調教はその競馬場の施設で行うため，プール，ウッドチップコース，坂路コースを使った調教はできなくなります．滞在について詳しくは，「4．2．3　出馬登録と取消し」を参照してください．

★4.2.3 出馬登録と取消し

レースに出走するには，出馬登録を行います．
入厩馬のデータ画面のサブメニューから［出馬］を選ぶと，レース番組表が表示されます．レースにはさまざまな種類があるので（クラス，距離，コースなど），その馬に向いたレースを選んでください．
出走する週のレースは，週名の部分が色違いで表示されています．

6月 2回中京

		1日	2日	3日	4日
4	未	1700 2000	1000 1700	1700 1200	1000 1800
	500	1700 1700S	1000 1200S	1700 2500S	2000 1200S
	900	2000S			
	OPEN			1200Ⅲ	2000S
5上	500	2500	1700	1200	2000
	900	2000	1200 1800S	2500S	1700S
	1500	1800	2500	1200	1700S
4上	OPEN	1200Ⅰ	1800S	1700	2000Ⅱ

①入厩馬のデータ画面のサブメニューから［出馬］を選択する．

レース番組表を切り替えるには，コントローラーのＲボタン（またはＬボタン）を押しながら十字ボタンの上または下を押します．レースは，月によって２ヶ所または３ヶ所の競馬場で同時に開催されます．
所属しているトレーニングセンターから離れた競馬場のレースに出走する場合は，輸送競馬を行うことになります．また，そのまま遠征先の競馬場の馬房に留まり，滞在競馬を行うことも可能です．
直前輸送を行って，そのままトンボ返りで厩舎に戻る場合は，出走登録前に調教を行ってください．一方，遠征先に滞在する場合は，出走登録を行ってから調教を行ってください．１回の輸送につき，馬体重が４～６Kgほど減ります．

②出走するレースを選択する.

③［決定］を選択する（出走しない場合はBボタンを押す).

レース条件（クラス）によっては，出走できるレースが限られます．また，馬のローテーションや調教の様子なども考慮して出走を決定してください．レース体系について詳しくは『4.2.4　番組表』を参照してください．
選んだレースが出走可能ならば，次は，34人の騎手の中から騎乗してもらう騎手を選択します．騎手はその騎乗技術によって，さまざまな特徴（大レースに強い，逃げ馬が得意，など）が設定されています．選択可能な騎手は黒い文字で表示されています．

④騎手名を選択する.

騎手名を選択すると，その騎手についての特徴が表示されます．

⑤Aボタンを押す（キャンセルする場合はBボタンを押す).

また，タイプの後ろに付けられた☆印または△印は見習い騎手の印です．見習い騎手が平場のレースに騎乗する場合，△印の騎手で−2Kg，☆印の騎手で−1Kgほど斤量が軽くなります．
ただし，すべての騎手に騎乗を依頼できるわけではありません．すでに他の馬に乗ることが決まっている騎手はもちろんのこと，自分の馬が強くないと騎乗してもらえない場合もあります．所属厩舎と結び付きの強い騎手が乗ってくれる確率は，その他の騎手よりは高くなります．

一度騎手を選ぶと，その騎手と馬の間につながりができ，次のレースでも優先的に同じ騎手に騎乗を依頼することができます．もちろん，騎手を替えること（乗り替り）もできますが，その場合馬の強さが多少マイナスされてしまいます．
以上で出馬登録は終了です．ただし，特別レース（“～特別”，“～ステークス”といった名前の付いているレース）では，出走除外となる場合もあります．出走登録をしたレースに他の馬が何頭くらい登録しているかを確認するには，もう一度［出馬］を選んでください．

⑥サブメニューからもう一度［出馬］を選ぶ．

登録数が多すぎて出走除外となりそうな場合は，メッセージが表示されます．出走を取り消したければ，指示に従って操作を進めてください．
平場レースでは出走除外が行われることはありません．平場レースの出走を取り消す場合も，再度［出馬］を選択し，画面の指示に従ってください．

＊ローカル競馬場への輸送と滞在について

ローカル開催の競馬場のレースに出走する場合，レース後，所属厩舎のあるトレーニングセンターへ戻るか，あるいはそのまま競馬場に滞在するかを選択できます．
また，競馬場とトレーニングセンターの距離が離れている場合には，レース後，自動的に競馬場に滞在することになります．

	美　浦	栗　東
札　　幌	滞在のみ	滞在のみ
函　　館	滞在のみ	滞在のみ
福　　島	輸送も可	滞在のみ
新　　潟	輸送も可	輸送も可
中　　京	輸送も可	輸送も可
小　　倉	滞在のみ	輸送も可

たとえば，栗東所属の３歳馬が，札幌競馬場でおこなわれる７月１週の新馬戦に出走する場合，出馬登録が行われた時点で競馬場への輸送が行われます．そして，レースを終えた馬はそのまま札幌競馬場の馬房に留まり，他の競馬場のレースに出走登録をするか，夏期の北海道ローカルシリーズの函館開催が終わるまでそこに滞在します．調教前に出走登録を選べば，調教は札幌で行うことになり，登録よりも先に調教を選べば，調教は栗東で行うことになります．
一方，滞在競馬と輸送競馬の両方が可能な新潟競馬場のレースに出走する場合は，登録の方法によって滞在か輸送かが決まります．８月の新潟第１週の新馬戦に出走する場合，栗東で調教を行ってから出走登録を行うと，レース後に自動的に栗東に再輸送されます．また，先に出走登録を行うと，その時点で競馬場への輸送が行われ，調教も新潟競馬場で行うことになります．その代わり，レース後も栗東に再輸送されることはなく，新潟競馬場の馬房に滞在し続けることが可能となります．
滞在には，輸送にともなう馬体重の減りを防ぐというメリットがある反面，調教においてプール，ウッドチップコース，坂路コースなどトレーニングセンターの施設を利用できないというデメリットもあります．

★4.2.4　番組表とタイム

厩舎ステージのサブメニューから［番組表］を選択することで，開催中のレース番組を確認できます．番組表からレースを選ぶと，さらに詳しいレース情報（レースタイトルや賞金額など）が表示されます．
十字ボタンの左右でその他の開催のレース番組を見ることもできます．同時期に行われているレースの番組表を切り替えるには，Rボタン（またはLボタン）を押しながら，十字ボタンの上または下を押してください．
レース番組は馬齢と獲得賞金額によってクラス分けされ，コース（芝，ダート）や距離（1000～3600m）の違い，負担重量の決め方などによって，以下のようにさまざまに分かれています．また，牝馬だけのレース，牡馬だけのレース，父内国産馬だけのレースもあります．
１年間のレース体系について詳しくは『8．競馬の基礎知識』を参照してください．

●開催

6月　2回中京

		1日	2日	3日	4日
4	未	D1700 2000	1000 1700	D1700 1200	D1000 1800
	500	D1700 1700 S	D1000 1200 S	D1700 2500 S	2000 1200 S
	900	2000 S			
	OPEN			1200 III	2000 S
5上	500	2500	D1700	1200	2000
	900	2000 H	1200 1800 S	2500 S	D1700 S
	1500	1800 H	2500 H	1200 H	1700 S
4上	OPEN	1200 I	1800 S	D1700	2000 II

●日程

●馬齢

●レース番号

●クラス

●距離

●グレードレース（GI，GII，GIII）

●ダート（D）※無印は芝

●赤色のレース番号は性別による限定戦
●父：父内国産馬の限定戦
●S：特別戦
●H：特別戦（ハンディ）

○性別による分類

ほとんどのレースは，性別に関係なく出走できますが，中には牡馬限定，牝馬限定のレースもあります．

○父内国産馬による分類

父親が内国産の競走馬のみが出走可能なレースもあります．

○馬齢による分類

1月～5月までは，4歳馬だけによるレースと，5歳以上の馬によるレースの2本だてで行われます．6～7月になると，4歳馬はすべてのオープンレースに出走できるようになります．そして，7月（または8月）になって3歳馬がデビューすると，4歳馬はほとんどすべてのレースで5歳以上の馬と一緒に扱われるようになり，レースは3歳馬だけによるものと4歳馬以上の馬によるものの2種類になります．

○クラスによる分類

レースのクラス分けは，賞金獲得額によって以下のように分かれています．賞金獲得額とクラスの関係については，『8．競馬の基礎知識』を参照してください．自分の持ち馬がどのクラスに属しているかは，馬のデータに表示されるので，それを参考に出走レースを決めてください．基本的には，自分のクラスおよびその上のクラスのレースには挑戦できますが，レースによっては別の条件が必要なものもあり，厩舎で止められてしまいます．

新馬戦	3歳馬のデビュー戦．その開催中は勝たない限り新馬として扱われるので，2着以下だった馬は開催中は再度新馬戦に出走できる．
未勝利戦	一度も勝ったことのない馬のためのレース．
500万下条件戦	新馬戦または未勝利戦を勝った馬のためのレース．
900万下条件戦	500万下条件を卒業した馬のためのレース．3歳馬にはない．
1500万下条件戦	900万以下条件を卒業した馬のためのレース．3歳馬にはない．
オープン戦（OP）	条件戦を卒業した馬のためのレース．

※条件戦には，「特別」と呼ばれるものがあり，「平場」と呼ばれるただの条件戦よりややレベルが高く，賞金額が高く設定されている．条件戦であっても，特別レースには下総特別，グッドラックハンデなどの名前が付けられている．

●特別な出走条件があるレース

『ダービースタリオン96』においては，次のレースは以下の条件のうちいずれか１つを満たさないと出走できません．

レース	条件
桜花賞	アネモネＳ１～２着 チューリップ賞１～３着 ４歳牝馬特別（桜花賞トライアル）１～３着 本賞金1200万以上
オークス	桜花賞１～４着 スイートピーＳ１～２着 オークストライアル １～３着 本賞金1600万以上
秋華賞	クイーンＳ１～３着 ローズＳ１～３着 本賞金1600万以上
NHKマイルカップ	ニュージーランドT１～３着
皐月賞	弥生賞１～３着 若葉ステークス１～２着 スプリングＳ１～３着 本賞金1200万以上
ダービー	皐月賞１～４着 青葉賞１～3着 プリンシパルＳ１～2着 本賞金1600万以上
菊花賞	セントライト記念１～３着 神戸新聞杯１～３着 京都新聞杯１～３着 本賞金1600万以上
宝塚記念	本賞金4000万以上
有馬記念	本賞金5000万以上
ジャパンカップ	本賞金6000万以上

※「本賞金」とは，実際に獲得した総賞金額ではなく，レースのクラス分けに使われる独特な計算方法による賞金額である．詳しくは『８．競馬の基礎知識』参照のこと．

○負担重量の決め方による分類

馬齢重量戦　馬齢によって負担重量を決めるレース

	3歳		4歳	4歳		6歳		7歳
	～10月	11～12月		1～5月	6～12月	1～8月	9～12月	
牡馬	53Kg	54Kg	55Kg	56Kg	57Kg		56Kg	
牝馬	53Kg			54Kg	55Kg		54Kg	

別定戦　賞金または勝利数によって負担重量を決めるレース

ハンデキャップ戦　実績や相手関係を見て，強い馬には重い重量を，弱い馬には軽い重量を負担させるように，1頭ごとに負担重量を決めるレース

○コースによる分類

芝・・・・・芝コースで行われるレース．一般にスピード馬に有利．
ダート・・・・・ダート（砂）コースで行われるレース．一般にスタミナ馬に有利．

○距離による分類

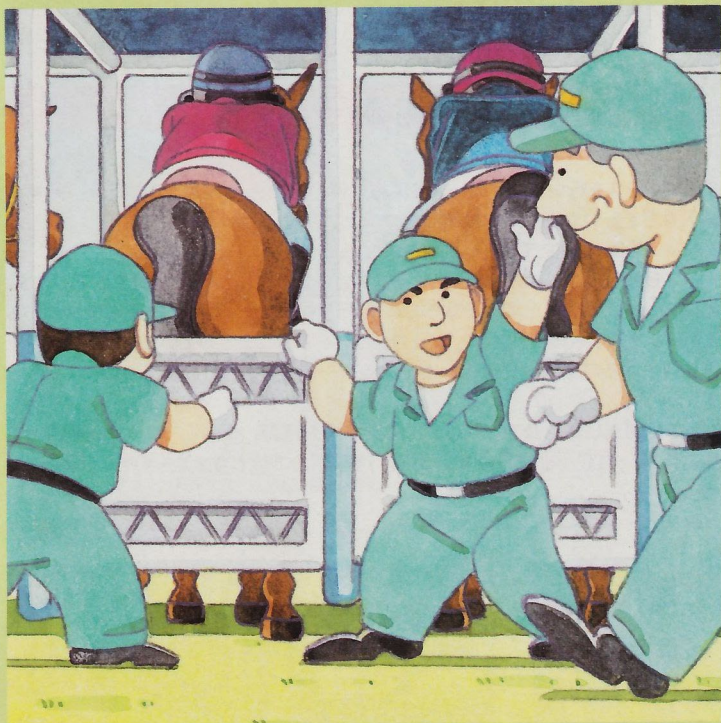
芝コースでは1000～3600ｍまで，ダートコースでは1000～2400ｍまでさまざまな距離のレースがある．芝では1600～2000ｍ，ダートでは1200～1800ｍぐらいのレースが多い．
厩舎ステージのサブメニューの［タイム］を選択すると，各競馬場のコースごとのレコードタイムが表示されます．ゲームの中でレコードが更新されると，その馬の名前とタイムがこの画面に表示されます．

東京競馬場

1400	1:21.0	ストロングクラウン
1600	1:32.4	オグリキャップ
1800	1:44.6	ネーハイシーザー
2000	1:58.2	ヤエノムテキ
2200	2:12.3	タイキデューク
2300	2:18.4	テンジンショウグン
2400	2:22.2	ホーリックス
2500	2:31.1	ハギノリアルキング
3200	3:16.8	マチカネタンホイザ
D1200	1:10.0	エーコートランス
D1400	1:22.5	トウショウフリート
D1600	1:34.5	ナリタハヤブサ
D2100	2:08.5	ゴールドライジン

各競馬場のレコード画面は，Ａボタン（順送り），十字ボタンの右または下（順送り），左または上（逆送り）で切り替えられます．

★4.2.5　放牧

ケガをした馬や，休養が必要な馬は牧場に帰します．馬のデータ画面のサブメニューで［放牧］を選ぶと，その馬は厩舎から牧場に移動します．
一度放牧に出した馬は，最低１ヵ月は入厩することはできません．それ以降の再入厩の時期については，牧場での馬のデータ画面で牧場長の意見を聞いて決めてください．

★4.2.6 引退

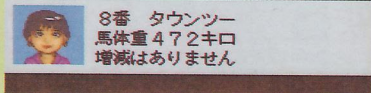
出走制限は9歳までですが，競走馬として最も活躍する年齢は3歳〜6歳といわれています．7歳を越えて成績が思わしくなくなった馬は引退させた方が良いでしょう．また，4歳未勝利を勝てなかった馬は無条件で引退とします．
競走馬を引退させるには，入厩馬のデータ画面のサブメニューで［引退］を選択してください．引退した馬は，専用の牧場で余生を送らせることができます．また，牝馬の場合は，売却したり，繁殖牝馬として牧場に戻すこともできます．繁殖牝馬となった馬は，セリで購入した繁殖牝馬同様，種付けをして，仔馬を産ませることができます．
なお，優秀な成績（GI優勝）の馬であれば，種牡馬として売却することができます．さらにGIを3勝（ただし3歳時のGIを除く）以上していれば，殿堂入りし，メモリアルホースとして名前が残ります．

●4.3 競馬場

ここでレースを行います．レースの実施に伴い，出馬表やオッズの表示，馬券の購入などを行います．
レースは最高12頭立てで行われます．
レース日程は1年を48週とし，1週につき1日8，9レースが組まれています．実際のレースは毎週土曜，日曜の2日間行われますが，レース体系を単純にするためにレースは平地のみとし，土日のレースを1日にまとめています．ただし，実際に行われるのは，自分の馬の出走するレースと，その日のメインレースだけです．
レースは関東地区（東京，中山），関西地区（京都，阪神），ローカル地区（福島，新潟，中京，小倉，札幌，函館）で平行して行われます．

★4.3.1 レースの開始

メインメニューから［競馬場］を選択し，競馬場ステージに切り替えると，自分の馬の出走するレースと，その日の全メインレースが行われます．［翌週］を選択することで，メインレースを省略し，自分の馬の出走するレースだけを行うこともできます．
競馬場ステージでは，レースの開始前に，そのレースのパドックの様子が表示されます．

パドックでは，出走馬の体重の増減および解説者のコメントを確認できます．パドックを歩く馬の様子にも，その日の調子が反映されるので，馬券購入の検討データとして利用してください．
自分の馬の出走しないレースをスキップするには，パドックシーンの表示中に，Bボタンを押してください．
また，パドックシーンだけをスキップするには，Aボタンを押してください．出馬表が表示された後では，レースのスキップはできません．
自分の馬の出走しているレースのパドックシーンでは，Bボタンを押すことによって，各出走馬についての解説者のコメントをスキップできます．

★4.3.2 出馬表画面

レースに出馬する馬の枠番，馬番，馬名，予想，性齢，重量，騎手名，重適性，脚質，毛色が表示されます．
表示されていない部分は，十字ボタンの左または右で表示できます．

●父内国産
●枠番（枠色）
●馬連
●予想
●斤量
●重馬場の適性
●脚質 — 画面の右側に表示

○枠番（枠色）

各馬の枠番号を表します．枠番号は最大８までで，９頭立て以上のレースでは，２頭ずつ同じ枠番号となります．枠にはそれぞれ固有の色が決められており，騎手はその色の帽子をかぶって担当の馬に騎乗します．

１枠（１番）	□白	５枠（５番）	■黄
２枠（２番）	■黒	６枠（６番）	■緑
３枠（３番）	■赤	７枠（７番）	■橙
４枠（４番）	■青	８枠（８番）	■桃

○馬番

各馬の出走番号です．『ダービースタリオン』では，レースは最高１２頭立てで行われるので，馬番の最大は１２です．

○予想印

４人の競馬評論家によるレースの予想印です．もちろん予想は必ずしも結果にはつながりませんが，馬券を購入するときの参考にしてください．４人それぞれ予想に特徴があるので，傾向を調べてみるのも面白いでしょう．

◎	本命（もっとも勝つ確立が高いと思われる馬）
○	対抗（本命を負かし得る２番手の馬）
▲	単穴（勝てる可能性があるので注意したい３，４番手の馬）
△	連下（２着までに来そうな穴馬）

○斤量（きんりょう）

各馬が背負う負担重量です．負担重量の決め方には，馬齢／別定／ハンデなどいろいろな方式があり，レースによって異なります．もちろん負担重量は軽い方が馬は楽に走れます．
平場のレースに見習い騎手が騎乗する場合，通常の負担重量よりもさらに－2Kg～－1Kgほど軽くなります．

◯重馬場の適性

雨によって馬場が重くなると，これを苦手とする馬がでてきます．重馬場の適性は，重馬場が得意かどうかを示す指標です．◎，○，△の順で重馬場が得意です．レース時の馬場状態が「重」または「不良」のときは，このマークに注意してください．「梢重」の場合はそれほど影響はありません．

◯脚質

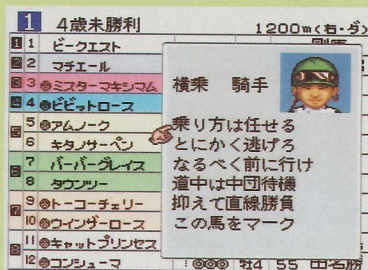
馬の血統や気性，レース展開などによって，走り方に特徴が生じます．これを「脚質」といい，ふつうは以下の5パターンに分類します．ただし，脚質は絶対的なものではなく，馬の成長によって脚質そのものが変わることもありますし，騎手の指示やその時の状況によって脚質と違った走り方もします．レース展開を予想するときの目安として利用してください．

逃げ（　　　→）	スタートから先頭を走るタイプ
先行（　　→　）	先頭集団で走るタイプ
差し（　→　　）	中団で追走し最後の直線で先頭にたつタイプ
追込（→　　　）	後方から追走し最後の直線で追い込むタイプ
自在（→→→→）	逃げから追込まで，いろいろな脚質を使えるタイプ

競馬場のサブメニューは，この出馬表の画面かオッズ画面で表示できます．

①Bボタンを押す．

★4.3.3 騎手への指示

騎手への指示は，出馬表画面で行います．

①カーソルを自分の馬に合わせてAボタンを押す．

②騎手への指示を選択する．

指示には，次の6種類があります．出馬表に表示される脚質を参考に，指示を決めてください．よくわからない場合は，騎手に任せるとよいでしょう．

指示		内容
◆乗り方は任せる	➡	騎手に任せる
◆とにかく逃げろ	➡	“逃げ”の指示
◆なるべく前に行け	➡	“先行”の指示
◆道中は中団待機	➡	“差し”の指示
◆抑えて直線勝負	➡	“追込”の指示
◆この馬をマーク	➡	ある1頭をマーク（マークする馬を聞かれる）

指示を出さない場合，騎手は馬の脚質に合わせた騎乗を行います．また，新馬の場合は，基本的には“逃げ”が指示されます．

★4.3.4 オッズ画面，馬体重の表示と馬券の購入

オッズとは，賭けたお金が何倍になるかを示す割り合いです．
オッズ画面を表示するには，競馬場のサブメニューから［オッズ］を選択します．
オッズ画面では，単勝式／複勝式，枠番連勝，馬番連勝の各オッズが表示されます．
各オッズ画面は，Aボタンまたは，十字ボタンの上または下で切り替わります．

【ショートカット：Rボタンまたはしボタンによって，出馬表とオッズ画面を切り替えることができる】

出走馬の馬体重をチェックするには，競馬場のサブメニューから［馬体重］を選択します．すると，画面には小さなウィンドウが開き，馬体重が表示されます．

①サブメニューの［馬体重］を選択する．

馬体重のウィンドウは，Bボタンによって閉じられます．
馬券を購入するには，競馬場のサブメニューから［投票］を選択します．投票はマーク方式で行います．記入方法は，中央競馬のマークカードとほぼ同じです．

①サブメニューの［投票］を選択する．

②マークカードに，馬券の種類，投票する番号，金額を記入する．

最後の金額を記入すると，画面の上部には購入した馬券が表示されます．一度購入した馬券を取り消すことはできません．購入をキャンセルするには，金額を記入する前に，Ｂボタンを押してください．
馬券は最高６枚まで購入できますが，枠連，馬連については，１枚で３通りの組み合せを購入できます．単勝，複勝については，１枚で１頭分の馬券しか購入できません．

★4.3.5　レースVTRの録画

レースＶＴＲを録画しておくことで，レースの結果をいつでも再生して楽しむことが可能です．

①競馬場サブメニューの［録画］を選択する．

②録画するＶＴＲテープを選択する．

１つのビデオテープには20レース分の録画が可能です．すでに録画済みのレースを選択すると，その後で行われるレースが上書きされます．
なお，レースＶＴＲの再生は牧場ステージで行います．

★4.3.6　レース

実際に馬が走るレースの実況中継を行います．自分の馬は，騎手の帽子の色（枠の色）と勝負服の色（ゲーム開始前に選択した色）で判断します．レースが終わると，１着馬のタイム，１着から５着までの着順と着差，配当などのレース結果を表示します．

●決算

レース結果に応じて，賞金や出走手当，馬券を購入した場合は払戻金などが入ります．Ａボタンを押すと先に進みます．

●アクシデント

競馬に事故はつきものですが，無理な調教／レースをして，馬に疲労が蓄積していると，故障する度合が高くなります．アクシデントには次のものがあります．

◆**骨折**‥‥‥足の骨を折ることです．全治３ヵ月～12ヵ月

◆**ソエ**‥‥‥すねに当る部分にコブができてしまいます．全治１ヵ月～４ヵ月

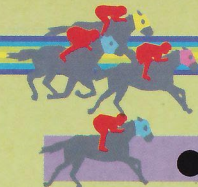
◆**屈けん炎**‥‥‥屈けんに炎症を起こして足が腫れてしまいます．全治２ヵ月～６ヵ月

◆**ハ行**‥‥‥普通に歩けない状態のことです．全治２週間～８週間

◆**予後不良**‥‥‥治る見込みのない故障で，安楽死の処置がとられます．

アクシデントは，調教中またはレース中に起こります．故障した馬は放牧して治るのを待った方がよいでしょう．再入厩の時期については，牧場でその馬のデータ画面を見て，牧場長の話を聞いて決めてください．なお，屈けん炎は，一度発生すると再発しやすくなります．

●タイムオーバー

出走したレースでタイムオーバーする（１着馬から24馬身以上離される）と，１カ月間の出走停止となります．

●4.4 ブリーダーズカップ（対戦モード）

ダービースタリオンでは，プレーヤーは自分の所有馬を他のプレーヤーの所有馬と対戦させることが可能です．プレーヤー同士が互いの馬を対戦させるには，ブリーダーズカップと呼ばれるプライベートなレースを開催します．
ブリーダーズカップには，４歳以上の馬ならば出走できます．故障中の馬は出走できません．また，レースを行うには，最低５頭の出走馬が必要です．ブリーダーズカップを開催するコースは，実際のレースが行われる全コースの中から選択できます．
ブリーダーズカップはゲームとは別個に行われるため，レースの結果はゲームの内容や馬の成績には影響しません．ただし，ブリーダーズカップのための調教はゲームの中で行います．調子が最高潮となったところでブリーダーズカップの登録を行ってください．

★4.4.1　出走の準備

出走の準備は，通常のゲームの中で行います．まずは，出走を希望する馬のブリーダーズカップ登録を行います．登録には１頭につき100万円が必要です．

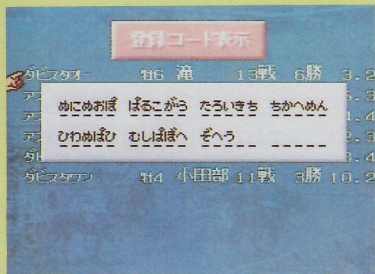
①入厩馬のデータ画面のサブメニューから［ＢＣ登録］を選択する．

②確認のサブメニューから［はい］を選択する．

カセットに登録馬のデータが保存されます．なお，他のカセットを使って開催されるブリーダーズカップに出走する場合は，自分の馬の登録コードを確認しておき，あらためてそのコードを入力する必要があります．自分の馬の登録コードを確認するには，次の手順に従ってください．

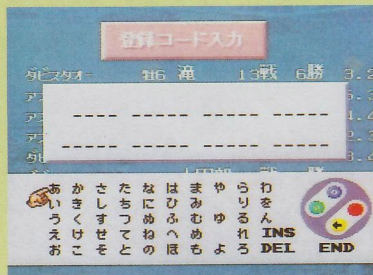
ブリーダーズカップ登録馬

ダビスタオー	牡6	滝	13戦	6勝	3.2
アスキーフロア	牡4	小田部	8戦	1勝	5.3
アスキー	牡4	小田部	9戦	2勝	4.4
アスキートウコウ	牡4	横乗	4戦	1勝	2.3
ダビスタスリー	牡4	河打	10戦	1勝	8.4
ダビスタワン	牡4	小田部	11戦	3勝	10.2

③起動画面から［ブリーダーズカップ］を選択し，サブメニューから［ＢＣ登録馬］を選択する．

④［登録コード表示］を選択し，登録コードを表示したい馬を選択する.

⑤画面に登録コードが表示されたなら，それを書き留めておく.

出走したい馬の登録コードを他のカセットに入力するには，次の手順に従ってください.

⑥起動画面から［ブリーダーズカップ］を選択し，サブメニューから［ＢＣ登録馬］を選択する.

⑦［登録コード入力］を選択する.

⑧書き留めておいた登録コードを入力する.

この結果，そのカセットの現在のＢＣ登録馬リストに馬名が追加されます.

★4.4.2　ブリーダーズカップの開催

ブリーダーズカップを行うには，ゲームをいったん終了し，再スタートします．

①起動画面で［ブリーダーズカップ］を選択し，［レース選択］を選択する．

ブリーダーズカップ用には，あらかじめ4つの基本コースが用意されていますが，その他のコースを使用することも可能です．

②4つの基本コース以外のコースを選択するには，［エクストラ］を選択する．

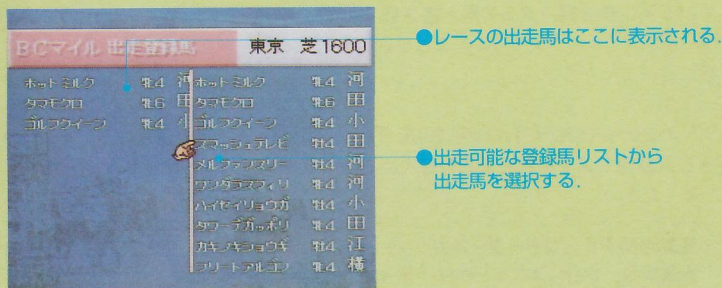
③競馬場名とコースを選択する．

次に，ＢＣ登録馬リストから，実際にレースに出走する馬を選びます．

④［ＢＣ登録馬］を選択し，出走馬を選択する．

出走馬の名前は画面の左側に表示されます．

●レースの出走馬はここに表示される．

●出走可能な登録馬リストから
出走馬を選択する．

ターボファイルに保存されている登録馬ファイルに含まれる馬を出走させるには，［ターボファイル］を選択してください．そして，登録馬リストのファイルを選択し，表示される登録馬のリストから出走させたい馬を選択してください．また，出走を取り消すには，［出走取消し］を選択してから，画面の左側の出走馬リストから馬名を選択ください．
出走馬が５頭以上揃ったなら，レースを開催できます．

⑤［レース］を選択する．

ブリーダーズカップは，通常のレース同様，パドックシーンから始まります．ただし，騎手への指示，オッズの表示および馬券の購入はできません．純粋にレースのみをお楽しみください．
なお，騎手が重複した場合には，その騎手が騎乗馬を選択し，残りの馬は乗り替わりとなります．

★4.4.3　ＢＣ登録馬の管理

カセットには，最大60頭までの馬をＢＣ登録できます．新たに登録された馬は，登録馬リストの先頭に追加されます．［登録コード入力］によって入力された馬も同様です．登録馬が60頭を越えると，古い馬から自動的に削除されてしまうので，不要になった馬は早めに削除するようにしてください．

また，ＢＣ登録馬リストは，１つのファイルにまとめ，ターボファイルにセーブすることができます．ブリーダーズカップのステージでは，本体内に保存されているファイルに含まれる登録馬のコードを表示したり，現在カセットの中に記憶されているＢＣ登録馬リストの馬と書き替えることが可能です．
ターボファイルのファイルに含まれるＢＣ登録馬のコードを表示するには，次の手順に従ってください．

ターボファイルのファイルに含まれるＢＣ登録馬のリストと，現在のカセット内のＢＣ登録馬リストの馬とを書き替えたり，リストを追加するには，次の手順に従ってください．

①起動画面から［ブリーダーズカップ］を選択し，サブメニューから［ＢＣ登録馬］を選択し，さらにメニューから［ターボファイル］を選択する．

画面には，ターボファイルに保存されているＢＣ登録馬リストのファイル名が表示されます．

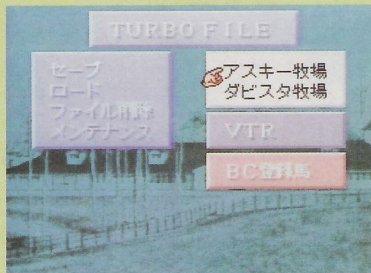
②ファイルを選択し，その中から馬名を選択する．

③現在のＢＣ登録馬リストから，書き替える馬の名前（または空白の位置）を選択する．

ただし同じ馬名の場合は差し替えしかできません．同じ馬名でない場合は追加もしくは，他の馬との書き換えができます．

＊以上の操作には，別売りのターボファイルツインまたはターボファイルIIが必要です．

5．ターボファイル

別売りのターボファイルツインを同時に使用することで，カセットのデータ（牧場データ，ＶＴＲデータ，ＢＣ登録馬データ）を外部に保存できます．ターボファイルツインはスーパーファミコンに接続して使う外部ＲＡＭ（記憶装置）であり，同時に複数のプレーヤーのデータを記憶できるので，友達と並行してゲームを楽しめます．また，ターボファイルツインにゲームのバックアップをとっておけば，万一の事故によるデータの消失を最小限で防ぐことができます．
接続方法および詳しい使用方法については，ターボファイルツインのマニュアルを参照してください．
ターボファイルツインとは，ターボファイルIIモードとスーパーターボファイルモードがあります．
『ダービースタリオン96』はスーパーターボファイルモードに対応しています．
使用する場合はセレクトスイッチを［ＳＴＦ］にあわせてご使用ください．
牧場データは最大９個まで，ＶＴＲデータ（１つのビデオテープには20レース分の録画が含まれる）は最大20個まで，ＢＣ登録馬データ（１つのＢＣ登録馬データには60頭分のコードが含まれる）は最大62個まで保存できます．

①起動画面のメニューから［ターボファイル］を選択する．

②メニューから［セーブ］を選択する．

③［牧場］，［ＶＴＲ］，［登録馬］のいずれかを選択する．

④新しいデータをセーブするなら，“NEW FILE”を選択する．既存のファイルと置き換えるには，各ファイル名を選択する．

各データごとの保存可能な最大ファイル数は，それぞれ単独で保存した場合の最大値です．データの組み合せによって，その数は変化します．

同様に，データをロードするにはターボファイル画面のサブメニューから［ロード］を，ファイルを削除するには［削除］を選択してください．
ターボファイル内をチェックしメンテナンスするには［メンテナンス］を選択してください．取り扱いの不注意や停電などによって起こった異常を取り除くことができます．

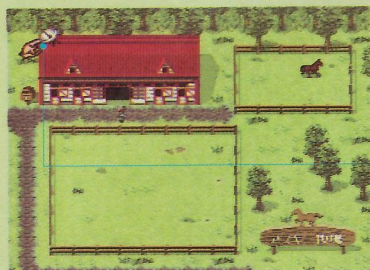
＊なお，ターボファイルII＋ターボファイルアダプターを使って，カセットのデータをセーブすることも可能です．ただし，ターボファイルIIにセーブ可能なデータは，ＶＴＲデータと登録馬データだけです．残念ですが，牧場のデータは保存できません．

6. [サテラビュー] の使い方

別売りの [サテラビュー] を使うことで, 最新の種牡馬や繁殖牝馬, 2歳馬, ライバルとなる競争馬, さらには実際のレースデータを取り込んで, プレイすることができます. メモリーパックを利用し, 牧場を開始する前にデータを受信しておけば, 最新のデータを使ってダービースタリオンをプレイできます. 牧場を開始した後でも, 種牡馬や繁殖牝馬などのデータを随時受信できます.

また, [サテラビュー] を持っていなくても, 衛星を経由して送られるデータのコードを, コントローラから直接入力することによって, 最新の種牡馬や繁殖牝馬データを利用できます.

★6.1.牧場開始後のデータ受信

種牡馬や繁殖牝馬, 2歳馬などのデータは, 牧場を開始した後でも, 直接受信し, 一時的に利用することができます. 電源を入れたときに, スーパーファミコン本体に [サテラビュー] が接続されていると, 牧場ステージの厩舎の屋根にアンテナが表示されます.

●アンテナ

①アンテナを選択する.

②Aボタンを押す.

受信が開始されます．受信に失敗するとエラーメッセージが表示されます．

受信に成功するとすぐに，新しい繁殖牝馬や２歳馬がセリ市に登場し，リストの一番上に表示されます．

●新たに受信した繁殖牝馬

繁殖牝馬のセリ市が行われていない時期（４月～９月）でも，受信した牝馬だけはセリ市に登場します．そして，他の馬と同様，１～４週間のうちにリストから消えていきます．同様に，２歳馬のセリ市が行われていない時期（１０月～３月）でも，受信した２歳馬だけはセリ市に登場します．

一方，種牡馬は翌年の種付け時期までリストに留まります．そして，１度種付けをすると，種牡馬リストから消えていきます．

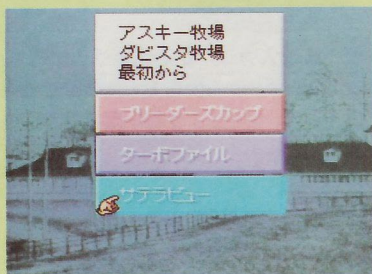
★6.2.牧場開始前のデータ受信

ＢＳ－Ｘカセットを利用し，メモリーパックにダービースタリオンの全データを受信しておくことによって，最新のデータを利用してダービースタリオンをプレイできます．種牡馬や繁殖牝馬のデータだけでなく，対決するライバル馬たちのデータも最新のものを使用できます．

メモリーパックに最新データを受信する方法については，［サテラビュー］のマニュアルを参照してください．

メモリーパックを使って牧場を開始した場合は，つねにメモリーパックをセットした状態でプレイを続けてください．メモリーパックを外した状態でプレイを再開すると，エラーメッセージが表示されます．

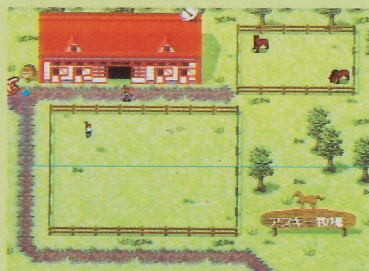
★6.3.［サテラビュー］レースの遊び方

［サテラビュー］の番組からは，一般のユーザーから送られたブリーダーズカップ登録馬によるレースのデータ（出走馬データと枠順データ）が送信されます．これによって，アスキー最強馬決定戦などのレースを，各自のダービースタリオン上でシミュレートすることが可能となります．

①メインメニューで［サテライト］を選択する．

レースのデータを受信します．

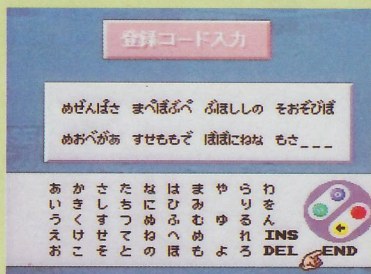
②通常のレースと同様の操作を行う．

★6.4.登録コードの直接入力

［サテラビュー］を持っていなくても，繁殖牝馬や２歳馬，種牡馬データを利用することは可能です．繁殖牝馬や２歳馬，種牡馬データのコードは，［サテラビュー］へと送信されるだけでなく，雑誌などに定期的に発表されます．そのコードをコントローラを使って直接入力すれば，アンテナから受信したとき同様に利用することができます．

①厩舎の隣のポストを選択する.

②Ａボタンを押す.

コード入力が可能となります.

③登録コードを入力する.

直接入力した繁殖牝馬や２歳馬も,アンテナから受信した牝馬や２歳馬同様,すぐにセリ市に登場します.

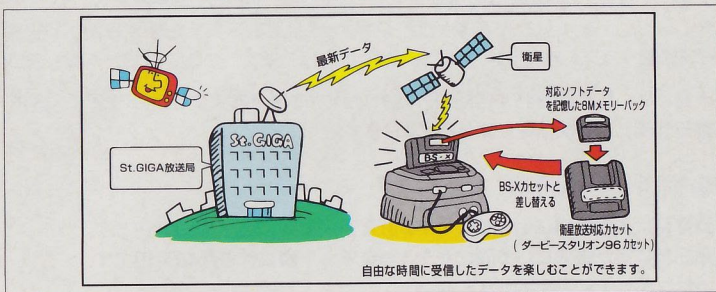
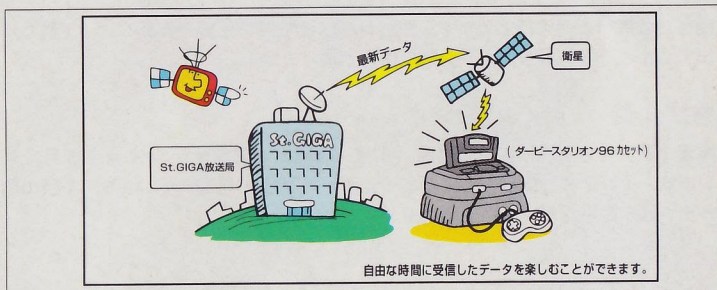
Ａボタンを押してゲームのデータを受信できる場所（牧場のパラボラナンテナ及びゲームスタート画面）でセレクトボタンを押すと音声放送とゲームサウンドの切り換えが行なえます.

音声放送が放送されている時間帯以外ではノイズ音しか聞こえませんのでゲームサウンド以外に切り替えて使用しないで下さい.

●セント・ギガ衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」

●衛星からのデータ受信について

◆衛星放送対応カセット「ダービースタリオン 96」

メモリーパックで受信する場合

カセット本体で受信する場合

「ダービースタリオン 96」のデータ受信や番組の放送時間等は、下記に、お問い合わせください。
＊スーパーファミコン専用衛星放送アダプタ「サテラビュー」は、取扱店でお買い求めください。

お問い合わせは

東京 03-5350-8686 大阪 06-300-5555

受付時間AM10:00～PM9:00（土曜日、日曜日も受け付けています。）

7. 資金繰り

資金は最初に1500万円与えられます．この資金は支出と収入によって変わってゆきます．月末に資金が0円になってしまったらゲームオーバーです．

①支出

出費には，馬の飼育料や預託料，種付け料，市場で購入する馬の代金（2歳馬，繁殖牝馬），馬券の購入費などがあります．

●飼育料／預託料

飼育料は馬が牧場にいる間にかかるお金で，1頭に付き月10万円です．
預託料は馬が厩舎にいる間にかかるお金で，1頭に付き月40万円です．
いずれも，月末に支払われます．

●種付け料

種付けは毎年4月に行われます．種付け料は種牡馬の血統や実績によって異なります．なお，種付けしても不受胎の場合があります．

●購入費

市場で購入できる馬には，2歳馬（4月～9月）と繁殖牝馬（10月～3月）がいます．それぞれ，血統などによって金額が異なります．市場には常に4頭の馬が出され，毎週1頭ずつ入れ替わります．

●馬券

競馬場で「投票」を選ぶと，レースの投票券（馬券）が購入できます．馬券には，単勝式・複勝式・枠番連勝・馬番連勝の4種類があり，1点につき1000円単位で25万円まで購入できます．

②収入

収入には，馬の売却代，レースの賞金と出走手当，勝ち馬投票券の払い戻しなどがあります．

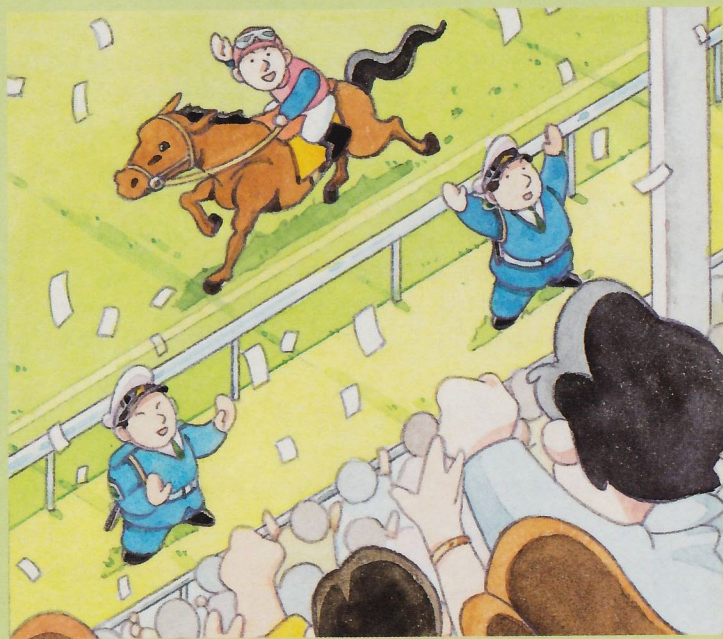
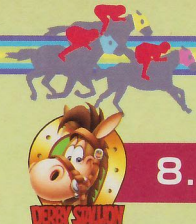
●馬の売却代

売却できる馬は，繁殖牝馬とデビュー前の馬です．ただしデビュー後の馬でも，牝馬は繁殖牝馬として売却でき，また，牡馬でもGIレースで勝つと種牡馬として売却されます．

●レースの賞金と出走手当

賞金は１着〜５着までの馬に支払われます．賞金額の20％は，進上金として調教師や騎手に支払うので，実際の収入は額面の80％となります．また，着順に関係なく，完走した馬には出走手当として一律30万円が支払われます．

●払戻金

投票した馬券が的中した場合は，そのレースの終了後に払い戻しが受けられます．払い戻し額は，「購入した金額×最終オッズ」です．

8．実戦テクニック

ここでは実際にゲームを進めながら，ちょっとしたコツを紹介します．進め方のわからない人は，この通りにやってみてください．「レースだけを楽しみたい」という方は，“9.”の手順からやってみてください．

※ゲームを進める

十字ボタン	カーソルの移動
Aボタン	項目の選択．画面を前に進める
Bボタン	操作の取消．1つ前のメニューに戻る

●1. まずは牧場へ

最初は牧場に行きます．自分の繁殖牝馬のデータを確認しましょう．

●2. 種付けか？　2歳馬を買うか？

4月なので種付けをします．または，市場に手頃な2歳馬がいたら購入しても良いでしょう（お金がたりない場合は牝馬を売ってしまうのも手です）．

●3. 出産を待つ

種付けをした場合は5月までカレンダーを進めて，牧場で受胎の確認をしましょう．受胎していたら翌年の4月までカレンダーを進めて牧場で出産をチェックします．

●4. 仔馬誕生！　名前を付ける

仔馬が生まれたら名前を付けて，2年先の5～6月までカレンダーを進めます．2歳馬を買った場合も名前を付けて，翌年の5～6月までカレンダーを進めます．

●5. いよいよ入厩

3歳の4月を過ぎたら，馬の様子を見て厩舎に移します．

●6. いざ厩舎へ

メインメニューから厩舎に行って，入厩した馬の様子を見ます．

●7. 仕上がりは調教次第

馬の体調や調教師の意見を参考にしながら調教します．カレンダーを進めつつ行ってください．普通は1週間に1度調教します．

●8. どのレースに出そう？

馬の体調や調教の様子が良くなったら，レース番組を見てどのレースに出走させるか決めます．出馬登録と騎手の選択を忘れずに．

●9. 競馬場へ急げ！

レースを行うのは競馬場です．メインメニューから「競馬場」に行きましょう．

レースタイトルが出たらAボタンで，出走画面に入ります（次のレースにスキップする場合はBボタン）．

●10. 出馬表をチェック

「出馬表」で，自分の馬の枠順や斥量を確認．他の馬の顔ぶれや評論家の予想などもチェックしてから，騎手に乗り方を指示します．自分の馬の出ないレースでは，自分なりに予想してレースを楽しみましょう．

●11. オッズも確認

「オッズ」で，単勝式・複勝式や連勝複式などのオッズを確認します．馬券購入の参考になるとともに，各馬の人気が分かります．

●12. 馬券を買おう

「投票」で，馬券を購入します．自分の馬が出走している場合は，ご祝儀として自分の馬の単勝馬券や複勝馬券を10000円くらい買ってみるのも良いものです．

●13. さあレース開始！

「レース」を選択して，レースをスタートさせます．あとはじっくり競馬観戦．実況放送でレースのゆくえを見守りましょう．

●14. そして結果は？

各馬がゴールすると，1着から5着までの馬の着順と着差，払い戻し金などが表示されます．また，自分の馬が勝った場合には表彰されます．

●15. 決算はいかに？

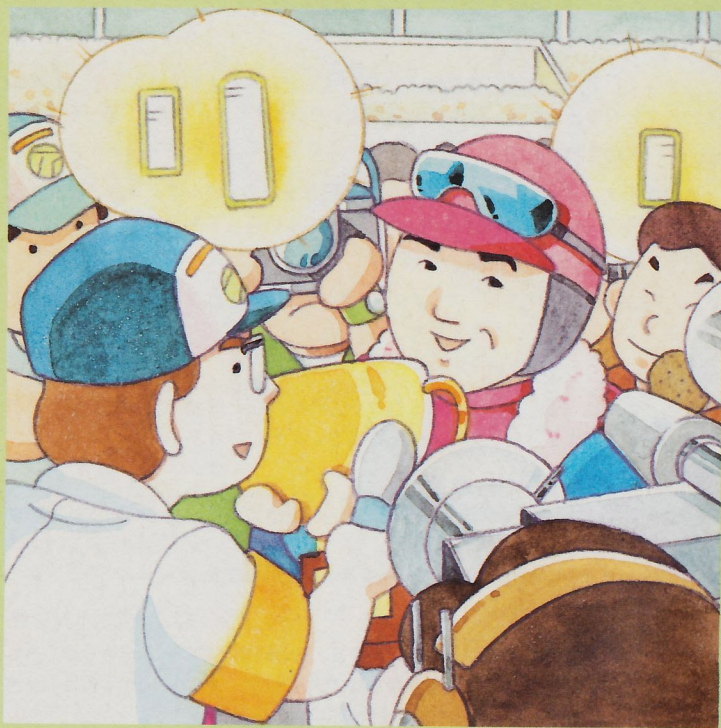
予想が的中し，あなたが買った馬券が当ったときには払い戻し金が支払われます．

自分の馬が出走していた場合は，賞金などが支払われます．

●16. 次のレースへ

レース終了すると，次のレースに進みます．9.と同様そのレースを行うならもう1度Aボタンを，飛ばして先に進むならBボタンを押してください．その日のレースがすべて終了すると，カレンダーは自動的に次の週に進みます．

●17.そして再び厩舎や牧場へ...

入厩している馬は，再び厩舎で調教を積み，次のレースに出走します．レースの賞金などでお金がたまったら，牧場で2歳馬（4月～9月）や繁殖牝馬（10月～3月）などを購入したり，繁殖牝馬に種付けをしたり（4月のみ）して，強い馬作りを目指してください．そして....いつの日かダービーや有馬記念を制覇しましょう！

9. 競馬の基礎知識

ここでは，競馬全体のしくみについて簡単に説明します．
日本の競馬には，中央競馬会が主催する「中央競馬」と，都道府県や地方団体などが主催する「地方競馬」とがあります．このゲームは，中央競馬のシミュレーションなので，ここでも中央競馬のシステムについて説明します．説明はゲームの設定に即して行いますので，実際のシステムとは多少異なります．

●出走まで

競走馬は牧場で生産されます．牧場では数頭の繁殖牝馬（肌馬）を持ち，毎年４月に種牡馬とかけあわせて種付け（交尾）を行います．競走馬の能力は，血統によるところが大きいため，牧場ではかけあわせる種牡馬を慎重に選びます．もちろん血統のよい種牡馬やレース実績のある種牡馬は種付け料が高くなります．なお，受胎率は80％程度なので，種付けをした馬がすべて受胎するとは限りません．受胎した牝馬は翌年の春に出産します．馬の年は「数え年」で勘定されるので，生まれたばかりの仔馬は，当歳（１歳）ということになります．当歳の馬は母馬と一緒に放牧されますが，年が明けて２歳になると母馬とは離され，調教が開始されます．まず人を乗せることに慣れ，徐々に距離とスピードを増やして「走る」ことを覚えてゆきます．３歳になって体や足がしっかりできあがり，レースに出走できるようになったら，牧場から厩舎に入ります（入厩）．もちろん厩舎でも調教は続けられます．

●デビューから引退まで

初めてのレースを「新馬戦」といいます．この新馬戦は３歳の７月に始まり，その年一杯行われます．新馬戦に勝った馬は次のクラスに進みますが，負けた馬は「未勝利戦」という，勝ったことのない馬同士のレースに出走します．また，年が開けると３歳馬は４歳になるわけですが，４歳になると「新馬戦」はなくなり，初めてのレースでも「未勝利戦」に出走することになります．
一方，新馬戦や未勝利戦を勝ち上がった馬は，３歳の９月までは「オープン戦」，10月以降４歳の５月までは「500万下条件戦」というレースに出走します．そこで勝てばオープンクラスに進むわけですが，６月からは「900万円下条件戦」というレースが新たに設けられるので，それ以降は，３勝した馬でないとオープンクラスに進めなくなります．４歳の６月まではこのようなクラス分けでレースが行われますが，７月になると，札幌競馬場では３歳馬がデビューします．３歳馬の新

馬戦が行われるようなると，４歳馬は年上（５歳以上）の馬と一緒にレースをしてゆくことになります．ただし，その他の競馬場では新馬戦は８月から始まるため，７月中も４歳馬だけの条件戦が行われます．
すなわち，毎年６月までは４歳馬だけによるレースと５歳以上の馬によるレースに分けられていますが，８月になってすべての競馬場で３歳新馬戦が始まると，３歳馬だけによるレースと４歳馬以上の馬によるレースに分けられるというわけです（表１参照）．そして，７月だけは，競馬場ごとに年齢によるクラス分けが異なるというわけです．
なお，「500万下」や「900万下」という条件は，本賞金と呼ばれる収得賞金額によるものです．これは，実際に獲得した総賞金額とは異なり，独特の計算方法によって算出されます．まず，加算されるのは，１着賞金と重賞競争の２着賞金だけで，賞金額が1000万円以上のときはその半額，400万～1000万円未満のときは400万円，400万円未満のときはそのままの額が加算されます（表２参照）．このとき10万円未満は切捨てられます．また，４歳馬（および６月までの５歳馬）については，額面通りの収得賞金額でクラスを分けますが，７月以降の５歳以上の馬（または６月までの６歳以上の馬）については，収得賞金額1000万円以下の馬が「500万下」，1001万～1800万円以下の馬が「900万下」，1801万～3000万円以下の馬が「1500万下」，それ以上の馬が「オープン」ということになります（表３参照）．
故障して走れなくなってしまった馬や成績が不振な馬などは，引退することになります．出走できる馬齢は９歳までですが，年をとると競走能力が衰えるため，実際にはもっと早くに引退する馬が多いようです．ただし，４歳の11月までに１勝もできなかった馬は自動的に引退となります．レースでよい成績を残した馬は，現役を引退しても種牡馬になれます．

●表1

月 レース	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3歳新馬							○	○	○	○	○	○
3歳未勝利								○	○	○	○	○
3歳500万下										○	○	○
3歳オープン								○	○	○	○	○
4歳未勝利	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
4歳500万下	○	○	○	○	○	○	○					
4歳900万下						○	○					
4歳オープン	○	○	○	○	○	□	□		□	□	□	
4歳上500万下							△	○	○	○	○	○
4歳上900万下							△	○	○	○	○	○
4歳上1500万下							△	○	○	○	○	○
4歳上オープン						○	○	○	○	○	○	○
5歳上500万下	○	○	○	○	○	○						
5歳上900万下	○	○	○	○	○	○						
5歳上1500万下	○	○	○	○	○	○						
5歳上オープン	○	○	○	○	○							

(注意：6，7，9，10，11月には，4歳馬だけによるオープンレースもあります．
△印は札幌のみ)

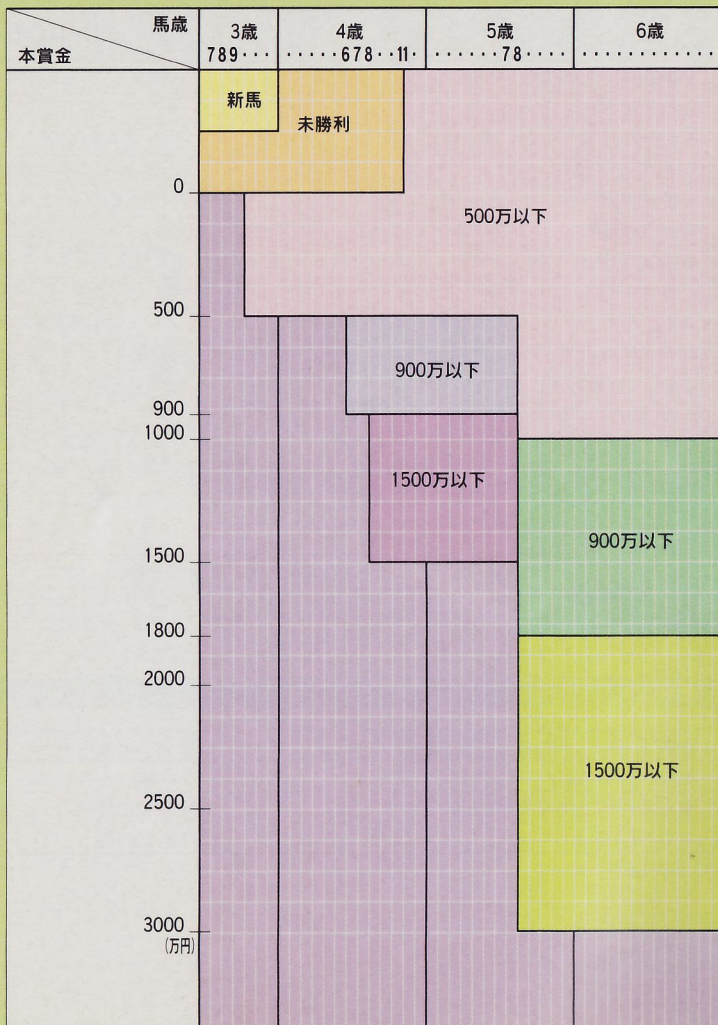
●表2

本賞金額	加算される額
1000万円以上	その半額
400万円以上1000万円未満	一律に400万円
400万円未満	そのままの額

＊10万円以下は切捨て

●表3

馬歳 / 本賞金	3歳 789・・・	4歳 ・・・・・678・・11・	5歳 ・・・・・・・78・・・・	6歳 ・・・・・・・・・・・・・

新馬
未勝利
0
500万以下
500
900万以下
900
1000
1500万以下
900万以下
1500
1800
2000
1500万以下
2500
3000
(万円)

●ローテーション

デビューしてから引退するまで，馬は自分の実力に応じたクラスでレースを行います．もちろん，その間も調教は続けられます．競走馬も野球のピッチャーと一緒で,「ローテーション」が大事です．あまり続けてレースに出すと，馬に疲労がたまって成績不振になったり，故障の原因となります．ローテーションは，馬の体調や調教の様子を見て決められますが，大体中２週（３週間に一度出走）～３週（月に１度出走）が一般的なようです．もちろんタフな馬や疲れやすい馬もいるので，実際にはいろいろなローテーションがとられています．
疲れがたまった馬や故障の手当をした馬は，何カ月か放牧に出されることもあります．放牧されてリフレッシュした馬は，再び厩舎で調教されてレースに出走することになります．

●競馬場と所属

中央競馬のレースは，基本的には，関東地区と関西地区の2ヶ所で同時に開催されます（中央開催）．ただし，夏の間は中央開催は行われず，その他の地区にある競馬場でレースが開催されます（ローカル開催）．また，中央開催と並行して，ローカル開催が行われる時期もあります．
一方，厩舎も関西と関東にグループ分けされ，それぞれ美浦（関東）と栗東（関西）のトレーニングセンターにあります．3歳以降の入厩時に美浦の厩舎に所属するか(関東馬となるか)，栗東の厩舎に所属するか（関西馬となるか）を決めなければなりません．
レースを行う競馬場は全国に複数あり，基本的に関東馬は関東地区の競馬場で，関西馬は関西地区の競馬場でレースに出走します．ただし，GIレースやそのトライアルレースに出走する場合は，遠征を行います．また，夏の間は，関東，関西を問わず，北海道地区の競馬場に滞在し，レースに出走する馬もいます．
次にゲームで使っている競馬場を紹介します．

場名	所属	コース	1周距離
東京競馬場	関東	左回り	芝2072m
●ゴール前の直線は日本一長い（500m）．			
中山競馬場	関東	右回り	芝1840m
●ゴール前に急な昇り坂（1.6%）がある．			
福島競馬場	関東	右回り	芝1600m
●小回りで短い直線（271m）．			
新潟競馬場	関東	右回り	芝1805m
●平坦なコース．直線は長い（427m）．			
京都競馬場	関西	右回り	芝1910m
●第3コーナーに昇り下りの坂がある．			
阪神競馬場	関西	右回り	芝1694m
●深い芝とゴール前の坂（1.5%）が特徴．			
中京競馬場	関西	左回り	芝1600m
●東京以外では唯一の左回りコース．			
小倉競馬場	関西	右回り	芝1624m
●平坦な小回りコース．			
函館競馬場	両方	右回り	芝1618m
●平坦で短い直線（254m）．			
札幌競馬場	両方	右回り	芝1641m
●平坦で短い直線（266m）．			

●重賞競争（グレードレース）について

オープン戦の中でも，特に定められたいくつかのレースのことで，伝統や格式／賞金額などによって，レベルが高い方からGⅠ，GⅡ，GⅢの3種類があります．この“G”は「グレード」の頭文字で，「格」という意味です．グレードレースに勝つことは競走馬の名誉となり，中でも特にGⅠ，レースを制することはすべての馬の最終的な目標です．
なお，目指すグレードレースは，各馬の馬齢や適性距離，レースの開催時期などによって違ってきます．このゲームで組まれている主なグレードレースについては，『付録．競馬カレンダー』をご覧ください．

●馬券の種類

馬券の種類には，1着馬を当てる「単勝式」，3着までに入る馬を当てる「複勝式」，1着馬と2着馬の組み合せを枠番によって当てる「枠番連勝式」，1着馬と2着馬の組み合せを馬番によって当てる「馬番連勝式」の4種類があります．ただし，8頭立て以下のレースでは，馬番連勝馬券は発売されません．

○単勝式

1着馬を当てる馬券です．「馬券の基本」といわれている投票券です．

○複勝式

その馬が2着（5～7頭立て），または3着（8頭立て以上）までに入ればよい，という馬券です．払い戻し額は低くなりますが，当る確立はぐっと高くなります．

○枠番連勝式

1，2着馬または2，1着馬の組み合せを，枠番によって当てる馬券です．1，2着の順序は関係ないので，たとえば4－5でも5－4でも的中です．当る確率は低くなりますが，それだけ配当も高く，人気のある馬券です．省略して「枠連」とも呼ばれます．

○馬番連勝式

1，2着馬または2，1着馬の組み合せを，馬番によって当てる馬券です．

警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

●使用後はＡＣアダプタ（HVC-002）をコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

●サテラビューご使用の場合は、使用後もサテラビュー専用ACアダプタ（SHVC-032）は、コンセントから抜かないでください。

ASCII

株式会社アスキー

〒151－24 東京都渋谷区代々木4－33－10 トーシンビル

情報ダイヤル03－3250－5600

このゲームの内容・ヒントについての,電話,手紙などのご質問には,いっさいお答えできません.雑誌,攻略本などを参考にしてください.
また,この製品に関して不明な点がございましたら下記までお問い合わせ下さい.

「アスキーゲームユーザーサポート係」

TEL03-5351-8499

土,日,祝日を除く10:00～12:00／ 13:00～17:00

ダビスタファン必携アイテム

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン専用バッテリーバックアップ

ターボファイルツイン

好評発売中

「ダービースタリオン96」で作った牧場データ(最大9つ)、VTRデータ最大20個、BC登録データ最大62個まで保存できる便利な記憶装置

※単3電池2本を使用［別売］
※ターボファイルツインは「ダービースタリオン96」をはじめ、「RPGツクール2」、「タワードリーム」、などのアスキー製品の他、TF マーク、STF マークのついた他社製スーパーファミコン用ソフトにも対応しています。

標準小売価格 7,500円［税別］

スーパーファミコン専用片手コントローラ

アスキーグリップ

新発売

スーパーファミコン初の片手コントローラ「アスキースティックL5」の開発実績で得たノウハウを活かし、ダビスタはもちろん、メモを取ることが多いRPGやSLGを、より快適にプレイするために誕生したコントローラ、それが「アスキーグリップ」。
■本製品には「ダービースタリオン96」での愛馬データを残すのに最適な記録シートが入っています。

標準小売価格 2,480円［税別］

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 **株式会社アスキー**